

51 | jun 2012.



PLAY!
ZINE

BESPLATNI
MAGAZIN

COVER
STORY

Max Payne 3



Majice 2012



Guild Wars 2



AirMECH

Sam Fisher uskoro još jednom među nama | Dark Souls stiže na PC, ali kljakavo | Novi Star Wars: 1313 zapravo ne izgleda tako loše



BROJ 51 – JUN 2012.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Aleksandar Ilić

UREDNICI RUBRIKA:

Nenad Dimitrijević

REDAKCIJA:

Nenad Dimitrijević, Aleksandar Ilić

SARADNICI:

Nenad Dimitrijević, Petar Starović, Dmtar Đ.
Aksentijević, Luka Komarović

ART DIREKTOR:

Biljana Stojović

PRELOM:

Biljana Stojović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan
Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -. - Beograd (Vilovskog 6) :
Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. -
Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

Pratite PLAY!



U OVOM BROJU...

PLAY #51	
UVODNIK	3
FLASH	4
PREVIEWS	7
REVIEWS	13

PREVIEWS / REVIEWS #51	
GUILD WARS 2 BETA	7
AIRMECH BETA	10
MAX PAYNE 3	13



Uvodnik

IPAK NOVI REDIZAJN

Posle pedestog broja prošle godine, bacili smo se na izradu pedeset i prvog za naredni mesec, ali na žalost to nije ispalo kako treba i tadašnji br. 51 PLAY!-a nije ugledao svetlost malih i velikih ekrana.

Rešeni da malo redizajniramo i sam magazin i potom sajt, krećemo opet, malim koracima ka boljem i nadam se – redovnijem! – PLAY! zinu. U ovom broju nećete moći da se načitete mnogo, mada ima par zanimljivih tekstića.

No, na stranu to, tu su i neki noviji dizajnerski pomaci. Već neko vreme, tačnije, zadnjih par brojeva, smo hteli da menjamo veličinu, aspect ratio i rezoluciju zina. Nekako se nismo nikad uhvatili u koštac sa tim, ali mislimo da je sada pravo vreme. Te stoga od sada pa na dalje možete uživati u PLAY! Zinu u 16:10 aspect ratio-u i 1680x1050 rezoluciji.

Zašto 16:10? Pa većina modernih uređaja na kojima možete da pregledate sam magazin, imaju neku formu widescreen ekrana. Počevši od samih monitora, koji su uglavnom u WS rezolucijama bar po 22 inča dijagonale do sve popularnijih tableta i smartfonova koji uglavnom imaju oko 16:10 odnos prikaza slike ili slično. Pa smo za

sada našli da je 16:10 bolja zlatna sredina nego popularniji 16:9.

Od ekspreminetisanja, tu je i još jedan novi segment u polju za ocene igara. U samom vrhu boksića sa ocenom i OK i NE-OK stvarima u vezi igre, nalazi se merač koliko se autor uklopio, tj. sinhronizovao sa igrom koju je opisivao. Mislimo da je to veoma bitan aspekt opisivanja igara, da se pokaže i koliko je autoru realno ta igra legla i koliko prati dotični žanr, serijal i slično. Drugim rečima, to označava da li je to ta, prava igra za određenog autora. Jer ne možemo uvek da igramo ono što nam se sviđa, ne bi bilo fer prema čitaocima. Na primer, ako je autor fan Mass Effect-a, naravno da će biti malo pristrasniji kada opisuje isti, uprkos surovom, objektivnom profesionalizmu. Opet, taj isti autor recimo nije baš neki majstor RTS naslova ali voli da odpika koju tu i tamo. Pa mislimo da je bitno i taj segment pokazati tokom ocenjivanja igre, ono, koju težinu tačno ta ocena nosi kad se pogleda to i koliko je dotična igra legla autoru.

Možda to sve oko sinhronizacije ne zvuči najjasnije u ovom trenutku nekima ali verujemo da će se iskristalisati tokom vremena kroz primere.

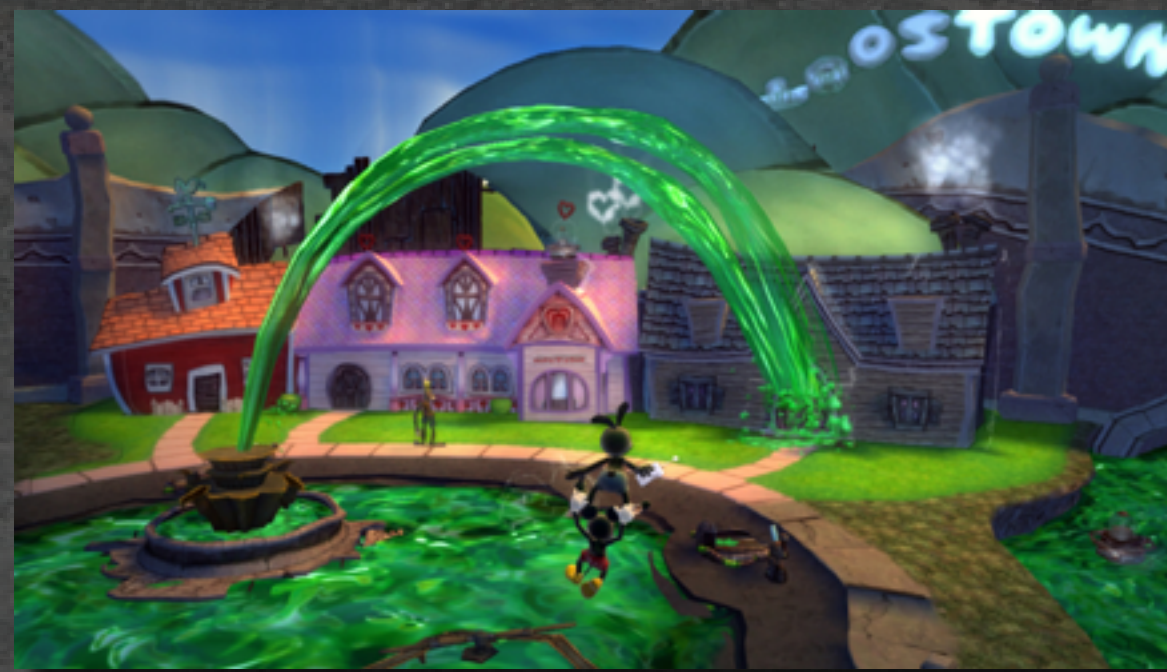
Metal Gear Online ode u penziju

Posle četiri godine, Metal Gear Online, stealth multiplejer naslov smešten u svet Metal Gear Solid-a 4 je doživeo svoj sumrak i zasluženu penziju. Konami je isključio ovaj servis 12-og juna i imajući u vidu koliko se brzo smenjuju današnji MP naslovi, četiri godine nije malo.



Epski Miki po drugi put među gejmerima

Možda je prva igra prošla relativno nezapaženo ali se nama svidela. U međuvremenu je najavljen nastavak – Epic Mickey 2. Za razliku od prve igre, ovaj nastavak će pored i Wii-ja, biti dostupan i za Xbox 360 i PS3. Najzad je tu i datum izlaska, a to je 18-ti novembar ove godine.



LoL hakovan

Ako niste do sada bili obavešteni, a igrate League of Legends, serveri ovog sve popularnijeg MMO-a su hakovani. Pa su tom prilikom pokupljeni razni podaci korisnika, passevi i ostali podaci. Tako da je vreme da ako niste, izmenjate i osvežite sve podatke na vašem nalogu.



Star Trek igra nove generacije

Namco-Bandai nam sprema novu Star Trek igru koja će pratiti i događaje u predstojećem filmu sa Kris Pajnom i Zakarijem Kuintom. Dosta se pominje da igra podseća na Mass Effect, ali to ćemo ipak najbolje proceniti kada se igra pojavi naredne godine. Inače, tu je i asimetrični kooperativni gejmplej, pa će dva igrača (u ulogama Spoka i Kirka) imati sasvim različita iskustva tokom igre. Plus, biće podržan i 3D gejmplej, nešto što Namco-Bandai uporno forsira među novijim naslovima iz svoje kuhinje.



Crytek ode u besplatne vode

Posle završetka najavljenih, predstojećih naslova iz Crytekovog studija – Crysis 3 i Homefront 2, ovaj studio prelazi da radi isključivo free-to-play naslove. Jedan od prvih naslova koji bi trebalo da se pojavi je, već pre nekog vremena najavljeni – Warface. Glavni baja Cryteka – Cevat Yerli, kaže da razlog za ovaj potez je da Crytek ne želi da muze igrača do poslednje pare kao što to neki veći izdavači rade i da je ovo pravi put za njih.



Star Wars 1313

Za razliku od prethodnih Star Wars naslova, 1313 vas neće staviti u ulogu nekog nakalemljenog, novog džedaja željnog divljanja sa Silom i mlataranja lightsaberom. Ovde vodite jednog sasvim običnog švercera, plaćenika koji se spušta na 1313 nivo Korusanta koji je leglo kriminala i bukvalno je – kriminalno podzemlje. Igra kupi hvale na sve strane zbog veoma dobrog vizuelnog izgleda i grafike.



Activision-Blizzard na dobošu?

Vivendi, vlasnik Activision-Blizzarda su izgleda rešili da prodaju svoju multimilionsku (a i više) investiciju dalje. Iako nije ništa rešeno još, krajem Juna, na sastanku Vivendijevog odbora će se doneti najverovatnije zvanična odluka. Ako se stvarno desi da odluče da prodaju, biće zanimljivo ko će odrešiti kesu i kupiti kreatore svemoćne Call of Duty franšize.



Fall of Cybertron ipak za PC

Iako je prvenstveno najavljeno da će predstojeći Transformers: Fall of Cybertron biti dostupan za sve aktuelne konzole i PC, rešeno je da ipak neće biti PC verzije. Onda posle nekog vremena, je ipak potvrđeno da će biti i verzija za PC. Što je lepo čuti, jer prva igra nije bila ni malo loša. Još u ovom nastavku od likova možete voditi i dinobote, gde bolje od toga. GRIMLOCK HAPPYYYY!



Dark Souls na PC-ju ali ne baš kako smo očekivali

Put Dark Souls-a do najave PC verzije je bio veoma interesantan i pre i posle najave. Kada je peticija navodno pomogla da se igra portuje i na PC, gejmeri su se pobunili oko odluke da igra radi u sprezi sa Windows LIVE servisom. Onda je na kraju najavljeno da će se igra prodavati preko STEAM-a. I to je bilo sve ok, dok nije najavljeno da pri portovanju, Namco-Bandai ima problema sa igrom, sa grafikom i osvežavanjem i frejmrejtom. Tako da postoji velika mogućnost da nas umesto odlične i teške zabave, čeka jedan veoma loš PC port jedne od najgotivnijih konzolnih naslova u skorije vreme.



Splinter Cell: Blacklist

Sem Fišer se vraća, još matoriji, još bedesniji (!?) u novom – Blacklist naslovu. Kako je najavljeno, ova igra će se malo više vratiti korenima serijala i pratiće probleme koji nastaju kada se Američka vlada upusti u razne globalne avanture, a svet uzvraća. Sem Fišer je sada glavni gazda, novog Četvrtog Ešelona i ganja razne teroriste i bandite širom sveta. Igra će naravno i prštati novitetima koji će kako navode u Ubisoftu – prijati svim senzibilitetima različitih gejmera. SC: Blacklist bi trebalo da se pojavi na proleće 2013.





RUR

MAVIGE

USKORO 2012

www.klanrur.rs

クラヌ

GUILD WARS 2 BETA

Autor: Aleksandar Ilić

... iz perspektive čoveka koji ne igra to!

Bilo je već nekoliko otvorenih i zatvorenih beta vikenda za Guild Wars 2, a u najsvežijem je učestvovao i vaš dragi autor ovog teksta. Nismo rešili da novi sinhronizator autora teksta sa igrom bude za najave i privjuove, ali kad bi ga bilo u ovom tekstu, bilo bi negde oko 10-20%. Hoću reći – nisam veliki (ni mali!!) fan MMORPG naslova, a ni Guild Wars-a. Sada se razmišljam da li da vam predstavim prosto kako je meni izgledao GW2 beta vikend, iz perspektive čoveka koji ne igra to, jelte. Ili da vam pričam zašto ne igram to? Biće najverovatnije oba.

Pa ok, došao je taj dan pre vikenda, rekoh ja, nije sigurno velika igra, sad ću ja da stavim klijenta i igru da se ski-whaaaa... 25GB kaže sys req na GW sajtu! Pa ok, šta sad, nek ide. Na kraju nije bilo 25GB već 13GB, 25 će biti valjda cela igra, a ovo je beta ipak. I dok se to poskidalo, a trajalo je, rešio sam da nadoknadim Game of Thrones seriju. Ne znam što je vladalo opšte nezadovoljstvo drugom sezonom, meni je bilo skroz solidno, jedino ako ste počeli da gledate od druge sezone (KO TO RADI????) pa vam nije ništa jasno. Opet, kontam da ima i takvih jedinki. U svakom slučaju, meni je bilo ok, možda mi je kraj sezone bio glupav sa white walkersim... a da, Guild Wars 2.

Elem, morate imati na umu da koliko dugo znam za GW (dugo), toliko ga nisam nikad igrao, mada sam mogao da pretpostavim – imamo neke frakcije tu, tu su zli momci, default heroji, neko tajno zlo koje vreba, indiferentne strane koje na kraju postanu kao kul i tako.

Platforma:

PC

Razvojni tim:

ArenaNet

Izdavač:

NC Soft

Web:

www.guildwars2.com

Jedan od najboljih trenutaka određenih igara je kada možete da pravite svog heroja. Pa Guild Wars 2 je mmorpg, naravno da ima to. Iako izbor rasa u beti nije bio celokupan, ja sam odmah rešio da biram one.. ummm.. kako se zovu, veliki, kao da ste ukrštali lava i mešanca Džekija iz komšijinog dvorišta. Sad mi kažu da se to zove Charr. Pa okej, eto ja sam izabrao Čara posle dobrih 10ak, možda i 11!! minuta sam sklepao

... delovi između igara i ceo dizajn, slike, kao sinematici, meniji, mapa i slično su urađeni u waterbrush tehnici...

kakvog-takvog ratnika, lepo ga obukao, obojio, podšišao, itd. Onda sam izabrao neku klasu, e sad, znam da ih je bilo dosta i znam da sam lupio neku rendom tako da vam ne bih mogao reći sa sigurnošću koju. Mislim da je bio neki warrior fazon. Ono, nije da sam se spremao da igram ovu igru narednih 10 godina pa da obraćam pažnju na sve detalje, a i bolo (kao – bodenje, ne kao – bolenje) me je da počnem da igram više... sa tim više.

U međuvremenu, valja pomenuti da delovi između igara i ceo dizajn, slike, kao sinematici, meniji, mapa i slično su urađeni u waterbrush tehnici tj. akvarel tj. vodene boje (sada će verujem neki koji su allthingsjapan da usplaču u sav glas ka nebu da se to ne zove vodeno slikanje, akvarel već... nikoga nije briga). I to sve izgleda veoma, veoma, veoma lepo! Čak i kad skinete klijenta i krenete da skidate igru, tu već vidite taj meni i kažete naglas "whoa, ovo je (pre) lepo". A što se izgleda same igre tiče... paaa.. šta znam, prati sve trendove aktuelnih MMORPG naslova, znači – nije grafika da padnete na dupe već je ono, ok, ništa specijalno.

Za moj ukus i preskupu franšizu i 2012 godinu izgleda prebuđavo ali to je i poenta, da može da se zavrti i na

najvećoj krntiji. Mada kada naterate na maksimum, izgleda solidno. Pogotovo imajući na umu da je mapa preogromna i da treba to sve da se nesmetano učita tokom igre.

Najzad je igra počela, tu je i mali intro deo, sve izgleda lepo, pa mali tutorijal i onda sam slobodan da radim šta hoću. Jedan od najvećih problema koje imam sa svim aktuelnim MMORPG naslovima (a nije taj što su fantazijsko, nekreativno smeće i prepakivanje jednog te istog i samo je uzivšenija, lepša i skuplja forma Farmvila sa boljim grajdnom – da, rekao sam to!) su kontrole. Nikad nisam kapirao zašto moram da kliknem da bih gledao oko sebe ali hajde, valjda to znaju oni koji treba da znaju. U svakom slučaju, malo sam tu potomanio neke plavuškaste protivnike, proćaskao sa nekoliko npc-jeva na koje me je misija uputila. A onda - Boss fajt – interesantno, žao mi je bilo što nisam skilovaniji u tome. No dobro, bilo je tu i nekoliko učenijih Guild Waraša pa nismo pocrkavali. Posle toga, mogao sam da se šetkam, blejuckam, smaram npc-jeve. Kada sam to sve brzo izgustirao, uputio sam se da vidim ima li čega konkretnog da se radi. Pa kao noob, krenuo sam od malih stvari – pomoći nekom liku da očisti svoj otpad. Da je tako lako kako zvuči, bilo bi vrh, sem što sam umro jedno 50 miliona puta od strane nekih slina, a potom i nekih uzurpatora među sunarodnicima moga lika. Srećom tu je bio neki car koji me je oživljavao

... tako da će i prekaljeni fan žanra umeti veoma lako da skapira šta se se dešava i zašto i kako da izađe sa tim na kraj...

redovno, pa se ne sećam imena, ali hvala mu ovako javno. Naravno, ima tu još svačega da se radi, da vam ne drvim sad u nedogled. Inače, svi koji su učestvovali u prethodnoj beti su imali sačuvanog lika od tada, pa su mogli da nastave gde su stali u najnovijoj beti.



Moram priznati da ovako sad kad se podsetim tog vikenda, izgleda mi solidno. Mislim, neću početi da igram GW ali kapiram zašto ga ljudi preferiraju. Dosta je prefinjeniji u odnosu na ostale hit MMORPG naslove (WoW, LoL, CoH, CO), od kojih sam sve probao i sve batalio. Pa da me iskreno ne mrzi i ako bih morao, upustio bih se najverovatnije i najradije upravo u GW2. Meni lično prosto deluje kulje od navednih naslova, a i radi lepo. Opet, ispunjava sve MMORPG standarde koliko vidim, tako da će i prekaljeni fan žanra umeti veoma lako da skapira šta se se dešava i zašto i kako da izađe sa tim na kraj (ja na primer nisam znao skoro ni jedno od ta tri).

O bagovima ne bih trošio slova, ipak je beta u pitanju, a nije delovalo kao da ih ima neki velikih i bitnih, jednom sam propao u mapu, jednom sam se zaglavio na kratko u zidu nekom ali dalje od toga, ništa strašno. Tako da ako volite online rpgove, a smučili su vam se i wow i lol, ili prosto vam deluju interesantno i voleli bi da se oprobate, mogu da preporučim Guild Wars 2 na prvom mestu. Jeste da se GW2 nerazlikuje mnogo od ostalih i većih naslova lai vidi se da su momci i deovjke u ArenaNetu dali sve od sebe da istaknu svoju igru kao najbolju i najunikatniju. Naravno, dosta će se stvari iskristalisati kada se igra zvanično pojavi tako da do tada, ako imate priliku da čekirate neku narednu betu, samo napred.



Bezbolno čišćenje otpada, važi.



Da li ima nešto ispod suknje?



Glupiranje, plus bljeskanje zadnjicom ispod odore.

AIRMECH ALPHA I BETA

Mecha aviončići i roboti

Autor: Aleksandar Ilić

Interesantno je na šta čovek može slučajno da naleti. Bez ikakvog plana smo dobili uz neki indi bandl i pristup alfa testiranju AirMecha. Pa što da ne.

Iznenadujuće, igra nije ni malo loša, pa čak i u alfa fazi. Poenta AirMecha je da imate jelte robote, mechove, koji se pretvaraju u avione ili obrnuto, nismo još sigurni šta je nativnije od ta dva. Imate svoju glavnu bazu i manje ispostave. Cilj je jednostavan, odbranite svoje instalacije i zauzmite tuđe. Možete igrati sami protiv računara ili protiv drugih protivnika.

... ako vam neprijatelj uništi HQ, automatski gubite partiju ...

Tutorijal je kranje solidan i manje-više obavezan ako planirate da lepo igrate. Postoji par modova igranja, da li ćete igrati direktno protiv protivnika ili ćete pride i zauzimati CPU kontrolisane tačke, poenta je ista – morate pobediti i sačuvati svoje kontrolne tačke, a pritom osvojiti tuđe. Naravno, ako vam neprijatelj uništi HQ, automatski gubite partiju, tako da je i to jedan

način do pobeđe. Iako u fazi razvoja, AirMech izgleda poprilično lepo i dobro radi sa minimumom bagova. Vizuelni stil je ublaženiji cell shading, a generalno igra izgleda veoma lepo i ne zahtevno.

Muzika... hm, nije da smo je primetili, što govori valjda dovoljno o tom segmentu ali zvukovi generalno su solidni tako da nemamo neke zamerke. Mada bi mogli da porade na muzici tj. da je ima. Gejمله je dobar mada na momente ume da bude haotičan. Što zbog kontrola, što zbog gomile stvari koje se dešavaju na ekranu. Komande su ok, ali dok letite morate imati dodatnu koncentraciju pošto sve ide poprilično brzo i glatko i veoma lako možete da promašite željenu metu pa čak i odredište. Što nije strašno ali kvari malo akciju ponekad. Opet, posle malo vežbanja i tu se da čovek snaći.

Kada ste mecha, možete da padnete sa ivice kanjona i slično ali se tada automatski pretvarate u avion. Tako da oko toga ne morate da brinete da će vas dokrajčiti. Opet, zbog haotične dinamičnosti igre, prednost može veoma lako da prevagne u korist protivnika i obrnuto. Zato u startu treba malo bolje isplanirati osnovnu strategiju, pa onda prilagođavati usput.

Tako da eto, slučajno naletismo na AirMech, pokazao se veoma zabavnim i pogodnim za trenutke kada vam se ne igra nešto teško, kompleksno i pretrpano sadržajem. Koliko smo primetili, igra radi solidno, malo je bilo problema na dual monitor postavi, jer kursor redovno izleće u monitor koji ne



AIRMECH

koristite. Sem toga, stvarno sa tehničke strane nije bilo zamerke. Kao što je pomenuto, nije u pitanju neko preterano mozganje od igre niti majndblouing iskustvo, samo je bitno da pohvatate šta i kako i to je to – malo zabave sledi. Datum izlaska i cena u trenutku pisanja ovog teksta nisu poznati mada postoji šansa da će igra biti besplatna jer u samoj igri postoji STORE, pa pretpostavljamo da će glavni prihodi biti od mikromenadžmenta. Igrali smo AirMech preko Steama trenutno, ali u izradi je i verzija za Chrome browser, koju možete čekirati na sajtu studija. Pa ako imate prilike, savetujemo da čekirate AirMech, a mi ćemo detaljnije rasčlaniti igru kada se pojavi zvanično.



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Carbon Games

Web:
www.carbongames.com



GUITAR HERO

Želite da budete rock zvezda?

Nemate ideju šta ćete za rođendan ili proslavu?



Besplatna isporuka na adresu !!
(isporuka se radi samo u okviru Beograda i Zemuna!)

**Iznajmite GUITAR HERO ili ROCK BAND
i ostvarite svoje snove!**

065/ 41 - 54 - 954

**guitarhero.rs
rent@guitarhero.rs**

Autor: Dmitar Đ. Aksentijević

MAX PAYNE 3

Očekivano dobra zabava

Dosta je vremena prošlo od kad smo se družili sa Maks Pejnom i podelili njegov bol i srdžbu. Najzad je došao trenutak da se ponovo udružimo sa njim, samo u još pijanijoj, još više ogorčenoj borbi za osvetu i opstanak. Koliko god Maks bio suicidal, nikad nije bio toliko glup da ne zna kad da stane, i tu ga put vodi u Brazil, kao obezbeđenja Branko familiji. Nažalost, pošto je on čovek proklet lošom srećom, sve se izvrće naglavačke i nastaje haos. A Maks nema izbora sem da se umeša gundajući i uskoči u sam centar haosa. Priča sama po

Grafika je super, a igra radi solidno i na starijim mašinama

sebi i nije nešto specijalno, mada je nećemo kvariti nešto mnogo pa dalje vas ostavljamo da sami saznate šta i kako sa te strane. U međuvremenu mi ćemo se pozabaviti samom izvedbom igre i ostalim detaljima. Grafika je super, a igra radi solidno i na starijim mašinama, tako da tu ne bi trebalo da imate problema. Bilo je par bagova po izlasku igre ali ništa što nije brzo sređeno apdejtovima. Ovaj put za razliku od prethodnih igara možete nositi samo tri oružija, jedno hevi i dva manja. Mada to i nije toliko strašno jer je već neko vreme industrijski standard. Tu su naravno svakakva oružija, od pištolja do bazuke, tako da ćete moći da kombinujete po želji.

Igra je tečna i u neku ruku izaziva nostalgiju za prvom i drugom igrom. Pucanje, nasilje, opijanje, skakanje kroz

prozor, sve je tu. A tu je i jedan od trejdmarkova serijala – bullet time, kojim možete smaknuti bitange mnogo preciznije nego klasičnim puškaranjem, a i izgleda kul kao i uvek.

Naravno, sve to ne bi bilo ništa da nema Maksa i njegove simpatčne, nadržane i na trenutke nihilističke naravi. Prosto, dobar deo igre je zanimljiv samo dok slušate šta on priča, kako priča i koje su to izjave jer bi u suprotnom bio samo još jedan random 3rd person šuter. A Maks je i nabacio koje kilo viška i po koju cirozu jetre, tako da je noir doživalj potpuno, samo se na prvi pogled ne vidi tako očigledno kao u protekle dve igre. Priča doduše u nekim trenucima malo zaluta, pa se podsećate priče od pre par sati i skapirate da su neke stvari nelogične tokom igre tj. priče, ali dobro, nije ništa strašno i da se prevideti.

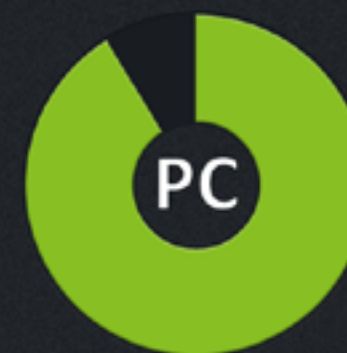
Sam gejmplej je tečan kao što smo rekli ali igra konkretno nije ni malo laka. Na trenutke ćete gubiti živce koliko su Rokstarovi programeri rešili da vam ne daju mira. Opet, to je ublaženo sa Last Man Standing

Ovo je igra kao život, nekad lep i sunčan, nekad crn i težak ali za razliku od pravog života, nikad dosadan.

forum, pa tako ako imate bar jedan painkiller, imaćete solidnu (ali poslednju) šansu da eliminišete pretnju i nastavite dalje. Mada su šanse uvek da ćete prvo

95%

90



- ✓ Dobra grafika
- ✓ Max Payne!
- ✓ Nasilje
- ✗ Bagovi
- ✗ Dužina igre

Platforma:
PC, XBox 360, PS3

Razvojni tim:
Rockstar Studios

Izdavač:
Rockstar Games

Web:
www.rockstargames.com/maxpayne3

Cena:
49.99€ - STEAM

Preporučena konfiguracija:

OS: Win7
CPU: Intel Dual Core 2.4GHz; AMD Dual Core 2.6
RAM: 2GB
HDD: 35GB
Grafika: NVIDIA 8600GT 512MB; Radeon HD 3400 512MB

zaginuti par puta, jer planiranje je u određenim situacijama najbolji lek, a na sumanuto uletanje u kišu metaka iz koje skoro sigurno nećete izaći čitavi. Te pucanjve doduše jesu teške ponekad i igra vas stavlja na fer muke, ipak nikad nije dosadno i uglavnom ćete bit zabavljeni, u to ne sumnjajte.

Nismo zaboravili ni na multiplejer mod, komponenta današnjih igara koja se polako ali sigurno pojavljuje u svim igrama. Nije loše, može bolje. Zabavno je, ima finih modova ali generalno će retko ko igrati prvenstveno Max Payne-a zbog multiplejera, već će ga tek na kraju isprobati. I kao što rekosmo, solidan

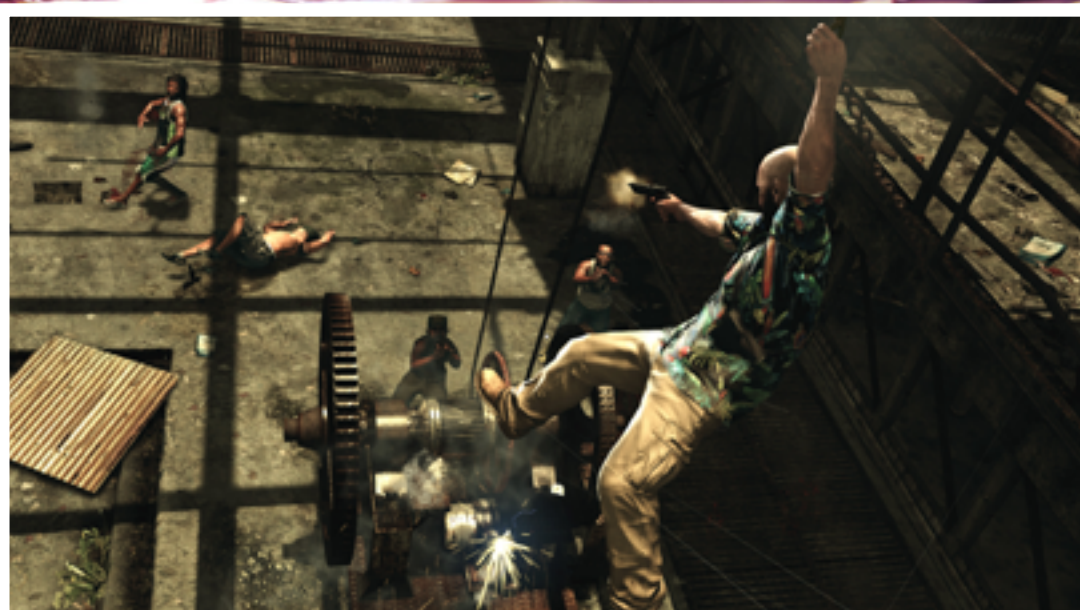
... Maks je i nabacio koje kilo viška i po koju cirozu jetre, tako da je noir doživljaj potpun...

multiplejer, sa nekoliko interesantnih modova kao što je Gang Wars gde sa ostalim igračima imate određene ciljeve. Tu je i interesantan podatak da će svi koji varaju završiti na serveru na kojim će biti samo čiteri da se kolju međusobno. Tako da gledajte da ne završite u tom

virtuelnom zatvoru / paklu.

Muzika i zvukovi su naravno na samom vrhu produkcije, ipak pričamo o Rockstarovoj igri. Glasovna gluma je ispeglana do savršenstva, a u ulozi Maks Pejnovog glasa (i ličnosti) je opet Sem Lejk.

U suštini, ne možemo vam više preporučiti da probate neki naslov, pogotovo kod ove letnje suše sa AAA igrama, kao što možemo Max Payne 3. Tu je pucanja, tu je akcija, tu je priča, tu je humor, dobri momenti, loši momenti. Ovo je igra kao život, nekad lep i sunčan, nekad crn i težak ali za razliku od pravog života, nikad dosadan. Max Payne je uvek zračio onim super stvarima koje smo voleli kod akcionih filmova krajem 80-ih i početkom 90-ih sa Brus Vilisom i Stiven Sigalom, samo više noir. Tako je i u ovoj igri, uprkos što je ova igra za razliku od prve, more boja i šarenila, a opet nekako narativno i u biti je suv noir sa elementima akcije i ekstremnog nasilja. Nažalost, jedina boljka je što ćete celu solo igru završiti relativno brzo, nekih 15ak sati, 20 u najboljem slučaju. Tu su i neki bagovi, mada ih sa redovnim apdejtovima od Rokstara ima sve manje. Pa ako bi voleli i želeli da probate nešto zanimljivo, a opet ne toliko alternativno i strano, Max Payne 3 je prava stvar.



Nasilje.



... još nasilja.



Stara, loša vremena.



Nova, ćelava, gojazna i još lošija vremena.

Vršimo servisiranje i Flashovanje **Xbox360 i PS3**

Sređujemo **RR0D na Xbox 360**

Čipujemo **PlayStation2 i Nintendo Wii**

Čipujemo **Nintendo GameCube**

Flashujemo **Sony PSP**



KONZOLA.RS | XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3

Tel: 066 / 91 41 831 | info@konzola.rs